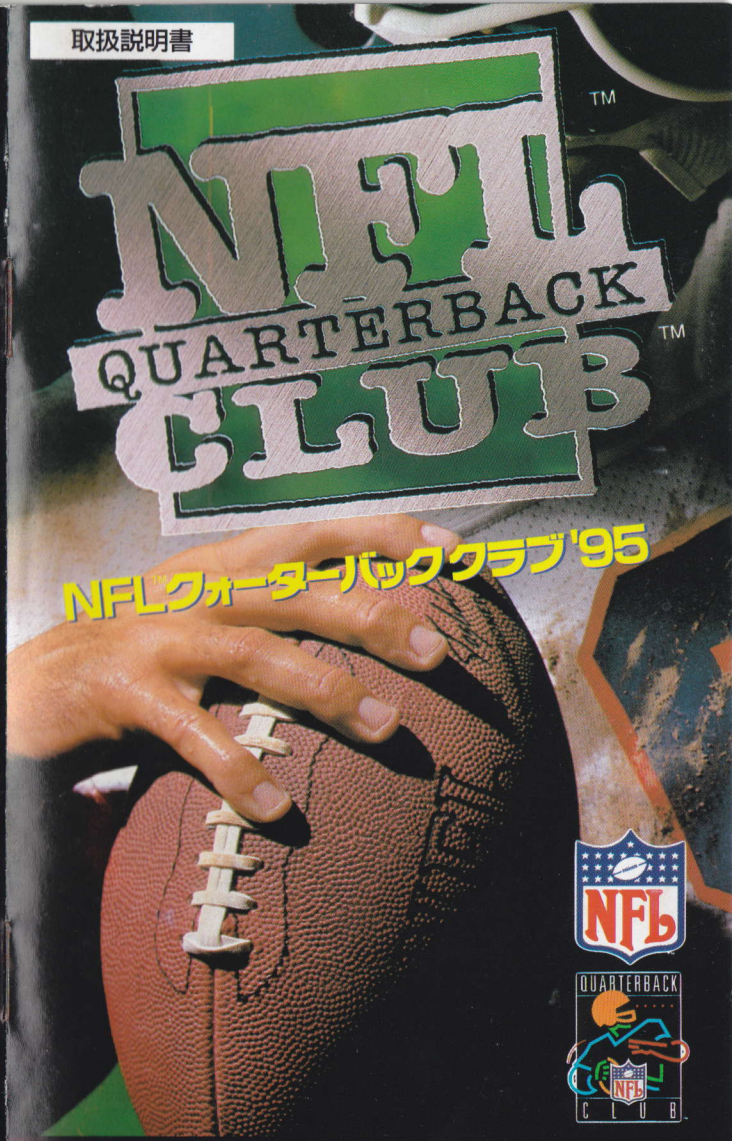
取扱説明書

NFL QUARTERBACK CLUB™

NFL™クォーターバッククラブ'95



この商品は、(株) セガ・エンタープライゼスが SUPER32X 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

株式会社アクレイムジャパン

〒144東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル

T-8103A

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

SUPER 32X

Acclaim®

ご注意 次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみください。
お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確認ください。

● ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに、適当な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時はゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。

● ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れて、プレイしてください。

● 過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

このたびは、(株)アクレイムジャパンのスーパー32X用ゲームソフト「NFL クォーターバッククラブ '95」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でプレイをお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、ご面倒ですが、下記住所宛て、書面にてお送りください。なお、お送りの際は、住所、氏名(保護者)、電話番号と、お子様の名前、年令も必ずお知らせください。

株式会社アクレイムジャパン
〒144 東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル

CONTENTS

クォーターバック・クラブに入ろう!! 1
競技開始前に ・・・・・・・・・・・・2
クォーターバックのプロフィール ・・3
NFLプレー ・・・・・・・・・・・・・9
6つのゲーム・モード ・・・・・・・9
チームの選択 ・・・・・・・・・・・10
天候、グランド表面、その他の
ゲーム・オプションの選択 ・・・・11
ゲーム時間 ・・・・・・・・・・・・11
プレーヤー選択画面 ・・・・・・・11
コイントス ・・・・・・・・・・・・12
Pause Options画面 ・・・・・・・13
クォーターバック交替 ・・・・・・14
タイムアウトのコール ・・・・・・14
ゲームスタッツ表示 ・・・・・・・14
オーディブル設定 ・・・・・・・・14
ドライブ要約 ・・・・・・・・・・14
スムース・カメラ・リプレー ・・・15
ゲーム・リスタート ・・・・・・・16
パドル ・・・・・・・・・・・・・・16
カメラアングルの設定 ・・・・・・16
クロックスピードの設定 ・・・・・16
プレーブック ・・・・・・・・・・・17
プレー・プラク ・・・・・・・・・・17
ヤーデッジ・シチュエーション ・・19
攻撃側プレーブック ・・・・・・・21
NFL QBのシグネチャー・プレー ・21
守備側プレーブック ・・・・・・・22
ペナルティ ・・・・・・・・・・・・23
シミュレーション ・・・・・・・・24
操作方法 ・・・・・・・・・・・・・25
攻撃の基本 ・・・・・・・・・・・・25
守備の基本 ・・・・・・・・・・・・26
フットボール基礎知識 ・・・・・・27
フットボールとは？ ・・・・・・・27
得点方法 ・・・・・・・・・・・・・29
ディフェンスとオフェンスの
各ポジション ・・・・・・・・・・30
フットボール用語解説 ・・・・・・34



The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. All Rights Reserved. Developed by Iguana Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & ©1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

クォーターバック・クラブに入ろう!!

キミは世界一のエリート選手たちに立ち向かえるか？自分の力を限界まで出し切ることができるか？あらゆるスポーツの中で最も圧力が充満している空間－－NFL－－そのなかで自らの能力を自在に発揮することができるか？NFLクォーターバック・クラブに入ってそれに挑戦しよう!!

NFLクォーターバック・クラブは最強だ。19人のスーパースター・クォーターバック、28のNFLチーム、そして、目の前で繰り広げられるリアルでエキサイティングな、フットボールの過激なアクション。

NFLクォーターバック・クラブは、3つのモードを用意してキミを待っている。クォーターバック・チャレンジでは、エイキサイティングでリアルな、本物のエクササイズを体験するのだ。豊富に用意されている攻撃と守備のプレーブック・オプション－(全部で430以上のプレーがある)－を使用して、本物のNFLゲームをプレーする。スリル満点のシミュレーションモードを使って、スポーツ史上はもちろんスーパーボウルも含めて－最大のゲームの最も強烈な、人間のなしうる最も激しいコンタクト、プレッシャーを経験するのだ。どんなプレーをしようと、NFLクォーターバック・クラブはキミをスクリメージ・ラインへまっしぐらに連れていく。見て、聞いて、経験してみなければ分からないリアリズムの極致。フィールドは寿司詰め状態。群集は期待に胸ふくらませ声援を送る。キックオフはもうじきだ。ヘルメットをかぶり、競技開始だ。NFLクォーターバック・クラブに参加すれば... キミは、フットボールのことをもう二度と同じようには考えられない。

競技開始前に

1 スーパー32Xを対応機種に正しくセットし対応機種本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認してください。

2 「NFLクォーターバック・クラブ'95」のゲームカートリッジをスーパー32Xに差し込んでください。3～5人でプレーしたい場合は、取扱説明書にしたがって、セガタップ（別売）を使用してください。

3 対応機種本体の電源スイッチをONにしてください。

しばらくするとゲームモード画面が表示されます。ゲームモードは、NFLプレー(9～23ページ)、シミュレーション(24ページ) という、2つのゲームモードが選択できます。コントロールパッドの方向ボタンの左右を押して、プレーしたいモードを選び、スタートボタンを押します。

すぐにゲームを開始したい場合には、攻撃と守備の操作方法(25～26ページ)を読んでください。

注意！カートリッジを抜き差しする場合は、必ず本体の電源スイッチをOFFにしてからおこなってください。



クォーターバックのプロフィール

NFLクォーターバック・クラブには、スポーツ史上最高のクォーターバックが19人揃っています。それぞれの経歴と実績、能力を簡単に紹介しましょう。



トロイ・エイクマン／ダラス・カウボーイズ

トロイ・エイクマンはNFLの中で最も若くて優秀なクォーターバックです... オープンレシーバーに対する正確な腕と鋭敏な視覚によってスーパボウルを2回制覇しました... 大学時代、彼はUCLAにいる間2シーズンで、41のタッチダウン・パスを投げました。また、NFLに入ってからも最初の2年間で4,328ヤードのパスを成功させていますが、これは長いダラス・カウボーイズの歴史のなかでも、入団から2年間の最高の数字なのです... トロイは1968年11月21日、カロライナ州コビナで生まれました...



ドリュー・ブレッドソー／ペイトリオッツ

1993年のドラフトいの一番指名。ペイトリオッツでのブレッドソーのルーキー・シーズンは印象深いものでした。13ゲームで2,494ヤードのパスを投げました... 1972年2月14日に生まれ、NFLクォーターバック・クラブの最年少メンバの一人です... ブレッドソーは1993年のマイマミとの最終戦では、1試合で4回のタッチダウン・パスを投げています...



バディー・ブリスター／イーグルス

ウォルター・アンドリュー・ブリスターIIIはルイジアナ州アレクサンドリアの出身... 1981年の第4ラウンドのドラフト選手ーデトロイト・タイガース... ブリスターはいくつものシーズンで印象的な活躍をしています。とくに1990年には、20のタッチダウンパスを投げました。偉大なるテリー・ブラッドショーが81年に22のタッチダウンパスを投げて以来、ピッツバーグでは見られなかった好記録でした... ブリスターは現在NFLクォーターバック・クラブのメンバーのランドール・カニンガムのチームメートです...



ランドール・カニンガム／イーグルス

興奮を引き起こすこのクォーターバックは、フィラデルフィアを優秀なフットボール軍団に仕上げたのです... 華麗に投げ、そして走るカニンガムは、ディフェンスをかわすのがうまく、わずかのチャンスを活かしきります... NFLの歴史に残る数数のラッシング・クォーターバックの中でも、3,500ヤードを超えるというのは彼の名誉です... 1990年には30回のタッチダウン・パスを成功させてました...



ジョン・エルウェイ／ブロンコス

スタンフォード大学卒のジョン・エルウェイは、コルツによる第1ラウンドのピックアップでNFLに入りましたが、プロのキャリアとしてはデンバーで過ごしています... ジョンは、パサーとしては最も正確な腕前を持つ一人で、AFCプレーオフに4回、スーパーボウルには3回出場しています... このプロ・ボウルのクォーターバックは200回近いタッチダウン・パスを投げています... 数々の逆転劇でも有名な一人です... 1960年6月28日ワシントン州ポートエンジェルスに生まれました...



ブーマー・アサイアソン／ジェッツ

アサイアソンは、1984年のシンシナチ・ベンガルスの第2ラウンドのドラフト・ピックでした... 1993年には、4回目のプロボウルに選出され、パス成功率60.7%を記録しました... 本名：ノーマン・ジュリアス・アサイアソン... 1988年にはベンガルスをスーパーボウルXXIIIへ導き、NFLの最高に価値ある選手という栄誉に輝いています... 1986年にはニューヨーク・ジェッツで、1988年にはタンパ・ベイで、それぞれチーム記録である5回のタッチダウン・パスを投げました...



ジム・エベレット／セインツ

1シーズンでパスが4,000ヤードを超えたラムズ史上初のクォーターバック（1989年に4,310ヤード）。次の年も3,988ヤード投げ、その実力を証明して見せました。... 右利きのジムは、パードゥでビジネスの学位をとっています。ヒューストンの第1ラウンドのドラフト・ピックですが、そこではプレーせず、ロサンゼルス・ラムズで活躍し、その後セインツへ移籍しました...

ブレット・ファーブ／パッカーズ



ブレットは、1969年10月10日、ミシシッピー州パスクリスチャンに生まれました... プロとしての最初の3シーズンに、2回もプロ・ボウルでプレーしました。略歴：62.7のパス成功率を収め、NFL1の強肩でならすファーブは、NFLの中でも有望と見られる一人です。グリーン・ベイでは2年間にパス獲得距離が6,500ヤードと、印象的な活躍をしています...



ジム・ハーボー／コルツ

ジム・ハーボーは、父親がヘッド・コーチをしており、また従兄弟もフットボールの選手という血筋です。1987年のベアーズの第1ラウンドのドラフト・ピック。ミシガン大学を卒業しているジムは、1994年にインジアナポリス・コルツに加入しました... 機動力があり現実的な競争者、ジム・ハーボーは試合で最も動きの素早い選手です...

ジェフ・ホステトラー／レイダーズ



いくつもスーパーボウル・リングを稼いでいる数少ないエリートの一人。ジェフは1990年には、5年の間にジャイアンツを2度のスーパーボウル出場に導きました... 1993年にレイダーズに入り、3,242ヤードと高いパス能力を発揮し、ランでも202ヤード、5TDを記録しています...タフさには定評のあるこのベテラン・クォーターバックは、ほかの人間ならとても出場できないような怪我をしていてもプレーする力を持っています...



ジム・ケリー／ビルズ

ジムが最初にプロに入ったのは、今はもうなくなっているUSFL (NFLと別のリーグ)でした。そこで、1994年にMVPを獲得しています... ジム・ケリーはヒューストン・ギャンブラーズで2シーズン、プレーしてから1986年にバッファローに入りました... ノーハドル・オフェンスの核として、ケリーはビルズをスーパーボウル出場へ3回導いています... 守備側の動きを読み取る能力にかけては定評があり、プロに入ってからは、36,000ヤード以上を投げています... このビッツバーグ出身者が4度、プロボウルに選ばれています...

デイビッド・クリングラー／ベンガルス



クリングラーは、シンシナチでプロの道に入ってから一躍有名になったもう一人の第1ラウンド・ピック（全部で6番目の指名）です... 腕っぷしが強いため、前スターティングQBでフェローNFLクォーターバック・クラブのメンバ、ブーマー・アサイアソンの有力な後継者となっています...



バーニー・コーザー／ドルフィンズ

マイアミ大学フットボール・プログラムの学位を持つバーニーは、守備を読むことに卓越しています。パス・インターセプト率が最も低く（2.52）、インターセプトなしの連続パス最多（306）という記録保持者です... 1985年にクリーブランド・ブラウンズによってドラフトされたコーザーは、1993年に解雇されて、ダラスに拾われました。そして、スーパーボウルXXVIII出場に間に合ったのです... 1994年にフリーエージェントとしてマイアミと契約しました... コーザーはリーグ優勝決定戦に4度出場しました。AFCで3度、NFCで1度です...



ダン・マリーノ／ドルフィンズ

完璧なクォーターバック、ダン・マリーノは数々の大記録を打ち立てています。特に、1984年に5,084ヤードを投げています。同じ年に、48回のタッチダウン・パスを投げています（もう一つの記録）... パス・ヤードの生涯獲得距離は40,720ヤードとフラン・ターケントンの後陣を拝しているだけです。このドルフィンのクォーター・バックは、第4クォーターのカンバックで有名です。相手方チームは、ダン・マリーノ相手にリードしていても決して安心できないということを身にしみて感じています... クイック・リリース、針の先を通すほどの正確さがダンのトレードマークです。



クリス・ミラー／ラムズ

正確さという言葉は、クリス・ミラーのためにあります。彼は、ラムズに移籍する前はファルコンズのエースQBでした... 1991年にプロボウルでプレーしています。この年はタッチダウン・パスの数でリーグ・タイを記録しながら、怪我でシーズンを終えました。クリスは、カリフォルニア出身で、1965年8月9日にポモーナで生まれました...



リック・マイアー／シーホークス

この際だって若いクォーターバックは、ルーキー・シーズンの1993年にシアトルで16試合すべてに先発しました。リックは、274の最多コンプリーション、2,833ヤードの最高パス・ヤードというルーキー記録の保持者です... AFCルーキー・オブ・ザ・イヤーに選ばれています... このノートルダム大学卒業生は、1970年3月3日インジアナ州ゴセンに生まれました...



ウォーレン・ムーン／バイキングズ

最高のプレーヤーの一人、ムーンは長いそして成功に満ちたプロキャリアを誇っています... 1990年は4,689ヤードのパスでAFCに出場。ムーンは、エドモントン・エスルドモスとともにカナディアン・フットボール・リーグに入り、スーパーボウルのカナダ版であるグレイ・カップに5回出場しました。21のTDと3,485のパッシング・ヤードは、1993年のAFCでのジョン・エルウェイに次ぐ記録です...



ニール・オドネル／スティーラーズ

プロボウラー、ニール・オドネルはニュージャージー出身で、メリーランド大学でプレーしていました... ネイルは80.5点の総合キャリア等級です... スティーラーズとしては、着実な上達を示しました。1993年には、1992年のときよりも1,000ヤードも多い距離を投げたのでした... AFCでもっとも順調に活躍しているパサーであり、56.3%のパス成功率を誇っています... 1993年にはAFCでは最低のインターセプト率、1.4を達成しました...



スティーブ・ヤング／49ERS

NFLの最優秀総合クォーターバックの一人と認められるスティーブは、脚が速く、パスもうまい... 最初ドラフトでUSFLに入ったスティーブは、1984年に100ヤードをラッシングし、同じ試合で300ヤードをパスしました... それを成し遂げたのは彼が最初です... ブリンガム・ヤング大学卒のスティーブは、1992年にNFLで最も優秀な選手に与えられるMVPを獲得しています... 左利きで、腕力が強く、ジョー・モンタナの後継者と目されています...

NFLプレー

最高にリアルなNFLゲーム・アクションが始まります。用意と覚悟はできたでしょうか。NFLクォーターバック・クラブのNFL Playオプションには、今までに見たことがないくらいたくさんのプレー、たくさんの戦略、そしてヘルメットが潰れるような、たくさんのアクションがあるからです。

6つのゲーム・モード

NFLプレーでは、次のように六つのプレー・モードがあります。

1. プレシーズン：このモードを使用すると、プレシーズンゲーム(シーズン公式戦前のオープン戦)に出ることになります。プレシーズン・モードでは、カスタム・クォーターバックをNFLのチームに加入させたり、NFLクォーターバック・クラブのメンバーのクォーターバックを入れ換えたりすることができます。
2. 新シーズン：新しくシーズンゲームを開始するモードです。シーズン全16試合、プレーオフ、そしてスーパーボウルまでを戦い抜いていくモードです。
3. シーズン再開：セーブしてあるところからシーズン・ゲームを続けるためのモードです。
4. プレーオフ開始：シーズンゲームを飛ばして、プレーオフからスーパーボウルまでのトーナメントを勝ち抜いていくモードです。
5. プレーオフ再開：最後にセーブしたところからプレーオフをプレーできます。
6. プロボウル：このモードは、AFC対NFCのプロボウル・ゲームをプレーするモードです。

どのプレー・モードを選択した場合も、競技難易度はROOKIE、PRO、ALLPROの3つのなかから選べます。

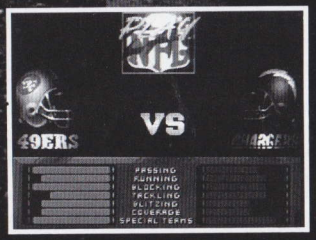


ゲームの保存／再開

それぞれのゲームの開始前、終了後どちらでもニューシーズン、プレイオフの各モードの場合、プレイヤーはポジションを4つまで保存することができます。どのモードにおいてもSave Positionのオプションが表示されます。表示されたらスタートボタンを押すと、それぞれのポジションをあらわす四角が画面に表示されます。保存したいポジションを方向ボタンを使って選択しスタートボタンを押します。ゲームを保存せずに、このオプションを終了したい場合はCボタンを押してください。

チームの選択

プレー・モードを選択したら、次は、プレーしたいチームを選びます。次の画面で、28のNFLチームから1チーム選択できます。方向ボタンの上または下を押すと、28のNFLチームすべてをスクロールさせて表示することができます。



チームの戦力データは、7つの重要カテゴリに分けられていることに注意してください。つまり、パス、ランニング、ブロック、タックル、ブリッツ、パスカバレッジ、スペシャル・チームの7つです。スクロールさせて目的のチームが表示されたら、スタートボタンを押してください。

注記：ニューシーズンまたはプレーオフ開始を選択した場合には、画面左にあるチームしか選択できません。右側にあるチームは、選択されたチームが次のゲームで対戦するチームを表示するように自動的に修正されます。

天候、グランド表面、その他のゲーム・オプションの選択

QBのトレード、カスタム・クォーターバックの選択などを選択したら、さらに、ゲームに必要な決定事項がいくつかあります。NFLクォーターバック・クラブでは、次の選択項目を用意しています。

- ホームまたはアウェイ・ゲームの選択
- 好天、雨天、降雪、高温、寒冷、自動の6つの天候オプションのうちから選択します。自動を選択すると、あなたに代わってコンピュータが無作為に選んでくれます。
- プレー表面に天然芝を使うか人工芝を使うかを選択します。
- 1クォーターの時間として、1、2、5、10、15分の5つの中から一つ選びます。

注記：選択が終了していなければ、Cボタンを押せば前の画面に戻れます。

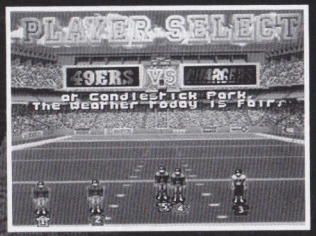
ゲーム時間

プレーヤー選択画面

チームを選択し、カスタム・オプションの設定が済んだら、次は、プレーチームを選択します。5人のプレーヤーが半円の中に現れます。番号がコントロールパッドが差し込まれているすべてのプレーヤーの上に表示されます。各コントロールパッドには、色を割り当てられています（この色割当はすべてのプレー・モードで有効です）。各コントロールパッドに割り当てられている色の付いている矢印は、現在選択中のプレーヤーの下に表示されます。5人までのプレーヤーがチームメートとしてプレーするか、相手チームに入るかを選択することができます。方向ボタンの左右で、画面のプレーヤーを参加したいチームの名前の下へ移動します。誰かが自分のコントロールパッドのスタートボタンを押すとゲームが始まります。したがって、マルチプレーヤー・モードでは、開始前に

全員が選択を済ませていることを確認してください。マルチプレーヤー・モードのときにプレーヤーが選択をしていない場合には、コンピュータがそのプレーヤーをコントロールします。選択を変更したい場合には、スタートボタンを押してPause Options画面を表示させ、次にRestart Gameを選択し、コイン投げで決めた後そのように変更します。コンピュータ制御のゲームを見たい場合には、プレーヤーをチームへ移動させないでただスタートボタンを押します。

マルチプレーヤー・ゲームでは、プレー・コーリング優先度は、コントロールパッドの番号で決まります。コントロールパッドの番号が一番小さいプレーヤーが攻撃チームのキャプテンとなります。したがって、攻撃側プレーを選択します。その次の番号のプレーヤー（守備チームのキャプテン）は守備プレーをコールします。例えば、コントロールパッド1と3のプレーヤーがカウボーイズを選択していて、コントロールパッド2、4、5のプレーヤーがビルズを選択している場合、カウボーイズを選択していて、コントロールパッド2、4、5のプレーヤーがビルズを選択している場合、コントロールパッド1のプレーヤーはカウボーイズの攻撃プレーをコールしますが、一方、コントロールパッド3のプレーヤーは守備プレーをコールします。コントロールパッド2のプレーヤーはビルズの攻撃プレーをコールしますが、一方、コントロールパッド4のプレーヤーは守備プレーをコールします。この例では、コントロールパッド5のプレーヤーはプレーをコールしません。指定されたチームで二つの最低コントロールパッド番号を持つプレーヤーだけがキャプテンです。



コイントス

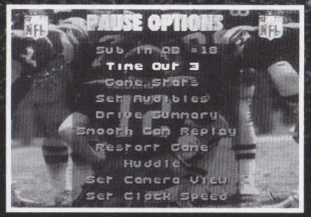
コインを投げて、キックオフとレシーバーを決めます。ビジターチーム側がコインを投げます。方向ボタンで、インジケータを「表」と「裏」の間に移動してください。コイン投げの結果は即座に表示されます。コイン投げに勝った側がキックオフにまわるか、レシーバーにまわるかを選択します。選択するには、方向ボタンの左右で選びBボタンで決定します。コイン投げに負けた側は、守備するゴールを選ぶことになります。これも同様にコントロールパッドで選びます。選択した後、各チームはそれぞれのキックまたはリターン・プレーを選びます。さあ、いよいよキックオフです。



注記：コイントスをはぶきたい場合はスタートボタンを押してください。すぐに試合に移ります。

Pause Options画面

ゲーム・プレー中にスタートボタンを押すといつでもゲーム・プレーを停止することができます。すると、Pause Options画面が起動します。この画面では、いろいろな統計やゲーム・プレー・オプションが利用できます。方向ボタンの上および下を押して、用意されている8つのポーズ・オプションのうちの一つにカーソルを合わせます。それを実行するためには、Bボタンを押してください。オプションを使用した後、Pause Options画面を抜ける場合には、スタートボタンを押します。



以下のページではオプションの詳細を説明します。

クォーターバック交替：このオプションを使用すると、ベンチから第2ストリングのクォーターバックを呼び出し、ゲームに投入できます。または、プレシーズン・モードではカスタム・クォーターバックを出場させることができます。

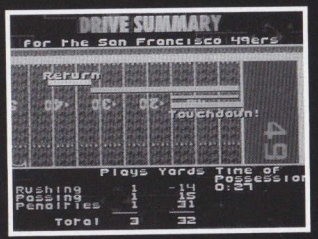
タイムアウトのコール：このオプションを使用すると、タイムアウトをコールし、ゲーム時計を停止できます。タイムアウトは、Pause Options画面を呼び出したチーム側にかかります。

ゲームスタッツ表示：このオプションを使用すると、その時点までのゲーム中のオフェンス、ディフェンスの各統計が表示されます。方向ボタンの上および下を押すと、統計画面がスクロールします。Bボタンを押すと、Pause Options画面に戻ります。



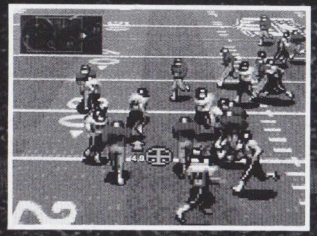
オーディブル設定：このオプションを使用すると、プレーブック中の任意のプレーを、A、B、またはCボタンに割り当て、オーディブルの設定をすることができます。設定するには方向ボタンの左右を押し、プレーをスクロールさせます。そこで、A、B、またはCボタンのどれかに割り当てたい特定のプレーがそのボタンの文字の付いているボックスの中に現れたら、そのボタンを押します。方向ボタンの下を押して、カーソルを攻撃プレーと守備プレーの間に移動します。そして、スタートボタンを押して、Pause Options画面へ戻ります。

ドライブ要約：このオプションを使用すると、現在攻撃しているチームがどのように距離を獲得してきたか、といった現在のドライブの詳細が分かります。方向ボタンの



上下左右でフィールドをスキャンできます。さらに画面には、そのドライブの詳細な記録も表示されます。Bボタンを押すとPause Options画面へ戻ります。

スムース・カメラ・リプレー：このオプションを使用すると、前のプレーを検討し分析することができます。方向ボタンの上下左右でカメラの視点がボール、特定選手、またはフィールドの特定の場所へ移動します。リアルタイムでプレーを見る場合には、Cボタンを押します。早送りでプレーを見る場合には、Cボタンを押し続けます。



リアルタイムでプレイを巻戻す場合は、Aボタンを押します。高速で巻戻す場合は、Aボタンを押し続けます。

カメラアングル／ポジションの変更：リプレーをしている間いつでもBボタンを押しながら方向ボタンを下記のように操作すればカメラのアングル、ポジションを変更することができます。



リプレーを反対側のアングルから見る場合には、A+Bボタンを押してください。スタートボタンを押して、Pause Options画面へ戻ります。

ゲーム・リスタート：このオプションを使用すると、この時点までのすべてのゲーム・プレーをキャンセルでき、その後Player Select画面へ戻り、2チームのうちコントロールしたい方を選択します。チームとオプションは、すでに設定したとおりのままです。これで、オープニングのキックオフから新たにゲームを開始します。

注記：その時点までのゲームの統計はすべて消されます。コンピュータが確認を求めてきますから、方向ボタンの左または右を押して「yes」か「no」を選択して、Bボタンを押します。

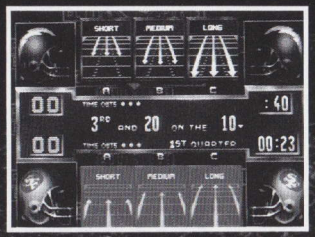
ハドル：「ノー・ハドル」オフェンス(作戦会議を行なわないで攻撃すること)を設定したり、解除したりすることができます。これにより、スピィーディーに試合を運んだり、ディフェンスを混乱させたりすることができます。ノー・ハドル・オフェンスをセットした場合、プレーブック・オプションは表示されないので、プレーヤーは、選択済みオーディブルかデフォルト・オーディブルからプレーをコールします。このオプションを選択した場合、コンピュータは確認を求めてきますから、方向ボタンの左または右で「yes」か「no」を選び、Bボタンを押します。

注記：ノー・ハドル攻撃を設定すると、時計が止まるまでまたはハドル設定を選んで時計をオフにするまで有効となります。

カメラアングルの設定：このオプションを使用すると自分が見たい画面のアングルに4つのテレビカメラを設置することができます。オートビューカメラはゲームの展開そしてフィールドポジションに合わせて自動的にアングルが変化します。それ以外の設置カメラはどのようなゲーム展開でも設置された位置からゲームを写します。

クロックスピードの設定：このオプションを使用するとゲーム時計の動く速さを調節することができます。標準、加速、急速の中から選ぶことができます。

プレーブック



これは1つ1つのプレーの作戦の手引書であり、実際には各選手が次に何をすればいいかを示した戦術の集大成でもあります。ゲーム中では、1つ1つの作戦から次になにを選ぶかがフットボールの基本的な流れとなっています。また、マスターしなければならない戦略と勝利へのガイドでもあります。

プレー・プラク

NFLクォーターバック・クラブのプレーはそれぞれ、プレー・プラクに図解されています。この図を理解しやすくするため、簡単な説明を加えました。

攻撃側プラク：



円は、プレーヤーを表します。プレーの開始時点にプレーヤーがどこにいるかを示しています。



線は、プレーヤーが移動しなければならない方向／位置を表しています。



クォーターバックから出ている点線は、ピッチアウトまたはハンドオフを表しています。



直線とTが交わる印は、ブロックのポジションと方向を表しています。



矢印がついた直線は、プレイヤーが矢印の方向にゲームの限界である最大距離までプレーを続行することを示しています。

守備側プラク：



円は、スクリメージのラインに位置するラインメンを表しています。このプレーヤーは、スクリメージ・ラインの通常近くにとどまります。



四角は、ラインバッカーを表しています。このプレーヤーはラインマンの後方を守備します。



×は、ディフェンシブバックを表します。このプレーヤーは、パスに対する守備をし、バックフィールドに入っています。



線は、プレーヤーがこの場所へ移動して、読み取り（状況評価をして、行動に移る）をしなければならないことを示しています。



矢印付きの線は、プレーヤーがその方向に続行する／攻撃側バックフィールドへ侵入しなければならないことを示しています。



四角または×から出ている線の端が塗りつぶしの円となっているものは、プレーヤーがアンカー・ゾーンへ進もうとしていることを示しています。つまり、バックスがこのゾーンを守り、周囲のカバーが失敗し誰も追いかけられないということがはっきりしないかぎり、そこから出て攻撃側プレーヤーを追いかけないということです。



四角または×から出ている線の端が塗りつぶしてない円となっているものはアンアンカー・ゾーンを表しています。アンアンカー・ゾーンのディフェンシブバックは、このゾーンに入っている最初のカバーされていない攻撃側プレーヤーをマークし、フォローしてついていきます。

ヤーデッジ・シチュエーション

攻撃側と守備側のプレーは、ショート、ミディアム、ロングの3つのヤーデッジ・シチュエーションに分けられ、たくさんのプレーがそれぞれのフォーメーションに入っています。例えば、ショート・ヤーデッジ・シチュエーションで、プロセット・フォーメーションの隊形をとっている場合、攻撃側は6種のプレーの中から選択できます。以下に、それぞれのヤーデッジ・シチュエーションの特徴について簡単に説明します。

ショート

ショート・ヤーデージ・シチュエーションは、0~15ヤードの範囲です。

攻撃側

パス－パターンはディフェンスから逃げる傾向があります。

ランニング－ショート・ヤーデージ・シチュエーションはパワー・プレーが必要で、大きな体格の方が有利となる傾向があります。特に、フルバックとハーフバックがそうです。

守備側

パス－ショートヤーデージ・シチュエーションでパスから守る場合、ラインバックとディフェンシブバックはカバーしているバックフィールドを守りながらカバーがラインに近くなるように定めなければなりません－タフ・アサインメント。

ランニング－守備側はショート・パスの場合と同様ですが、ラインをカバーすることに重点が置かれます。

ミディアム

ミディアム・ヤーデッジ・シチュエーションは16~30ヤードの範囲です。

攻撃側

パス－ミディアム・シチュエーションのパス・パターンでは、レシーバーはショート・ヤーデッジ・プレーの場合の2倍の地点でブレークします。スピードが重要になってきます。

ランニング－ミディアム・ヤーデッジ・シチュエーションでは、ゲームの行方を大きく左右します。

守備側

パス－ミディアム・ヤーデッジ・シチュエーションの多くは、パス・カバーは、ショート・プレーにそのまま慎重でなければならないディフェンシブバックからの深いカバーを増やすとともに強力なライン侵入を意味します。

ランニング－ミディアム・ヤーデッジ・シチュエーションでランニングを防御するには、守備側は、攻撃ラインとバックフィールドが守備側にプレーの読みを誤らせ、大きなヘマをさせようとするので特に注意する必要があります。

ロング

ロング・ヤーデッジ状況は30ヤードを超える範囲です。

攻撃側

パス－ロング・ヤードのパス・プレーは死にものぐるいのプレーではなく、きちんと組み立てられたプレー・パターンで、劇的なゲインとなることがよくあります。

ランニング－ドローとディレーは、走る距離の長い場合には有利です。守備側をだまして、ロング・ラン・プレーを成功させるには、パスの可能性が高いと予想させる状況が望ましいと言えます。

守備側

パス－ロング・パス・プレーがドンドン通ってしまうというのは、ディフェンシブバックにとって最大の悪夢です。セカンダリを守ることが、こういう場合は重要です。へまをしないように状況を正確に読むことも大切です。

ランニング－攻撃側がグラウンドで得点を取るためにパスをフェークするもう一つの状況です。守備側はラインで絶えず警戒を怠らないようにしなければなりません。

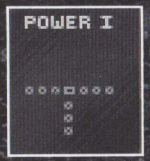
攻撃側プレーブック

NFLクォーターバック・クラブの攻撃側プレーブックは広範囲にわたっています。プレーでは、4種類の攻撃フォーメーションを使用し、ショート、ミディアム、ロングのヤーデッジ・シチュエーションで使い方が異なります。フォーメーションは次のとおりです。



プロセット

プロセットからのプレーは、NFLで最もポピュラーなスタイルのものです。このフォーメーションでは、フルバックとハーフバックは、クォーターバックの後ろで隣合って並びます。



Iフォーメーション

Iフォーメーションでは、バックス二人がクォーターバックの真後ろに並びます。このフォーメーションからは、ランニング・スイープとダイブが基本的なプレーです。



ショットガン

ショットガンは、クォーターバックがセンターの後方約5ヤードの位置でセットする隊形で、スクランブリングの余地と時間が豊富にあるのでオープン・レシーバーを見つけられやすく、パスに向いたフォーメーションと言えます。



ラン&シュート

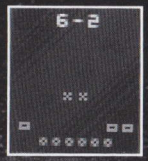
ラン&シュートは、脚の速いレシーバー四人とハーフバック一人という隊形です。パスが成功し、レシーバーにスピードがあれば、ヤーデージ・ゲインがすぐに得られます。

NFLクォーターバックのシグネチャー・プレー

NFLクォーターバック・クラブにフィーチャーしているクォーターバックは、各自のプレー・スタイルを代表し、強みを示すシグネチャー・プレーを持っています。クォーターバックを選択したら、プレーブックを使って、シグネチャー・プレーを探してください。シグネチャー・プレーは、ユニークな能力を利用できるように考えられています。

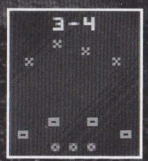
守備側プレーブック

NFLクォーターバック・クラブの守備側プレーブックには、五つの人気のある守備フォーメーションがあります。ショート、ミディアム、ロングのヤーデッジ・シチュエーションで複数のプレー・オプションが用意されています。



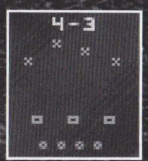
6-2

6-2守備隊形では、ラインマン6名とラインバッカーズ2名を配備します。ランに対する守備は固いのですが、パス・カバーに対してあまり警戒していません。パスカバーも重視したプレーについてはプレーブックを見てください。



3-4

このフォーメーションは、ダウン・ラインマン3名とラインバッカーズ4名を配備し、ショートとミディアムのパスおよびランに非常に有効です。



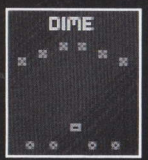
4-3

4-3は、ダウンラインマン（4名）としてタックル2名とエンド2名にラインバッカー3名を加えた標準的な隊形です。ランとショート・パスに有効です。



ニッケル

ニッケルとは5番目という意味で、パスカバー用にディフェンシブバックの数を増やして、5人にしたことからその名が付けています。この隊形は、パスの可能性の高い状況で有効にパス・カバーをすることができます。



ダイム

ダイム守備隊形は、危険な可能性を秘めています。ニッケルに、さらにもう一人のディフェンシブバックを加え、完全な対パス用のフォーメーションにしているわけですから、ランには無防備なのです。パスがほとんど確実という場合にのみ使用します。というのも、守備陣がランに対し手薄になってしまうからです。

ペナルティ

キック・アウトオブ・バウンズ：不正手順

キックオフがアウトオブ・バウンズになり、いずれのチームもタッチしていなかった場合、レシービング・チームが自分の40ヤード・ラインまたはアウトオブ・バウンズになった場所のヤード・ラインのうちのいずれか自分に都合のよい位置でボールを取れます。

ディレー・オブ・ゲーム

5ヤード・ペナルティと、さらにダウンの繰り返しが追加されます。攻撃側はプレー時計が40秒経過するまでにプレーを開始しなければなりません。

オフサイド

5ヤード・ペナルティ。攻撃側プレーヤーは、ボールがスナップされるまでスクリメージ・ラインを横切ることはできません。守備側プレーヤーは、ボールがスナップされたときに、そのボールより自分のチーム側にいなければなりませんし、またスナップの前に相手チームのプレーヤーに触れることは許されません。

パス妨害

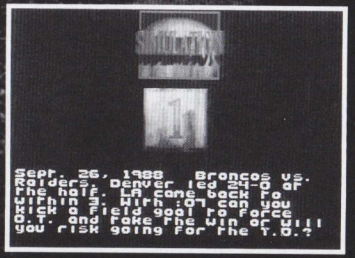
妨害地点で攻撃側にファースト・ダウンが与えられます。プレーヤーはレシーバーがボールをキャッチするまでレシーバーを妨害することはできません。



シミュレーション

シミュレーション・モードでは、過去のスーパーボウルの名勝負や、プレーオフなどの白熱した試合のなかの、あるシチュエーションを再現し、そのなかへ割って入り、プレーをすることができます。たとえば、レイダーズが1976年9月にスティーラーズと対戦したときのように、プレー時間3分50秒を残して28対14で大逆転をできるのか？あるいはカンサスシティが第4クォーターでグリーン・ベイよりも18点遅れをとった、最初のスーパーボウルでプレーすることができるわけです。ライオンズが前半終了時に7-24と49ersに負けていた試合－ゲームはライオンズが勝利した－1957年のウェスタン・カンファレンスの決勝戦にさえ戻れます。

過去の名勝負をシミュレートした試合状況に取り組むことで、現在のNFLのゲーム・プレーがどんな歴史、伝統のなかで作られてきたのかが見えてくるはずです。



操作方法

攻撃の基本

一般攻撃	コントロール
ボールを握っているプレーヤーにコントロールを移す	Bボタン
コントロールされているプレーヤーをフィールド内で移動する	方向ボタン

スナップ前のクォーターバック

オーディブル	Aボタン
オーディブルの選択	A、B、またはCボタン

注記：オーディブルは、ボタンが押されていない場合に2秒後に、また方向ボタンを押した場合には即座にキャンセルされます。

タイトエンドを動かす（ランニングおよびパスプレーで）	方向ボタンの左右
フェーク・ハイク	Bボタン
ボールをハイクする	Cボタン

スナップ前のクォーターバック以外のプレーヤー

プレーヤー選択	B、またはCボタン

スナップ後のクォーターバック

ページ・タグの表示	Aボタン
目指すレシーバへ投げる	A、B、またはCボタン

注記：素早くたたくと、ボールがロブで送られます。ボタンを押し下げたままにすると、弾丸パスが投げられます。

プレーヤーがポジションでボールを持っている

猛ダッシュで走る	Cボタン
1回スピンする	Bボタンを押したままにする
「ジューク」	Bボタンを連打
ドライブ	Aボタン

ボールをキャッチしようとするレシーバー

スタンディング・キャッチ	Cボタン
ダイビング・キャッチ	ボールの方向に方向ボタン+Aボタン
ジャンピング・キャッチ	ボールの方向に方向ボタン+Cボタン

キックオフ、フィールド・ゴール、パント

ボールをハイクし、キックメーターを始動する	Cボタン
ボールをキックする	Cボタン
キックメーターが適当な位置でロックするまでキックの角度を調節する	方向ボタンの左右

守備の基本

スナップの前	コントロール
コントロールするプレーヤーを選択する	B、またはCボタン
守備オーディブルを呼び出す	Aボタン
守備オーディブルを選択する	A、B、またはCボタン

注記：オーディブルは、ボタンが押されていない場合に2秒後に、また方向ボタンを押した場合には即座にキャンセルされます。

スナップ後

ボールに一番近いプレーヤーをコントロールする	Bボタン
さらに猛ダッシュで走る	Cボタン
ダイビングする	Aボタン

ボールが空中にある間

スタンディング・キャッチ	Cボタン
ダイビング・キャッチ	ボールの方向に方向ボタン+Aボタン
ジャンピング・キャッチまたはブロック・キック／パス	ボールの方向に方向ボタン+Cボタン

フットボール基礎知識

フットボールとは？

フットボール？えっ、何それ？な〜んてゆー人がこのゲームを買ったとは思えませんが、そんな人が3人くらいいないとも限らないので、フットボール(日本ではアメリカンフットボールと言ってます)についてちょっぴり説明してみたいと思います。

簡単に言えば、3億3000年くらい前から言われている通り、フットボールは"陣取りゲーム"です。自分の陣地を獲得するゲームという意味でしょうが、それだけでは、点が入りません。陣地を奪い、少しでも敵陣の奥にボールを進め、最終的にはグラウンドの端、エンドゾーンまでボールを進めタッチダウン(6点＋α)を奪ったり、相手のゴールポストにボールを蹴り込みフィールドゴール(3点)によって得点を挙げることが目的、というスポーツです。

そのように得点を挙げようとするオフェンスにも、それを阻止しようとするディフェンスにもさまざまな作戦(フォーメーションやプレー)があり、また、それを実行するために人間の極限にまで鍛えられた肉体と、それをコントロールし、チームとして機能させるための深い戦略性－頭脳－が混然一体(婚前一体ではありません)となった、究極のスポーツなのです。そのために、各選手はポジションごとに細分化され、プレーブックに載っている作戦は何百種類にも及びます。そして、1試合を通してどのように選手たちを動かしていくか、というヘッドコーチ(監督)の能力も大変重要になってきます。そのあたりが、フットボールがファイナルスポーツ－究極のスポーツ－と呼ばれている理由と言えるでしょう。
では、どのように実際のゲームが進行していくのか、くどくどと説明しましょう。

まず、試合開始は、オフェンス側がボールを高く遠くに蹴って(キックオフ)、それをディフェンス側の選手(リターナー)がキャッチし、そこからできるだけ走って陣地を戻す、というプレーから始まります。これをキックオフリターンと言います。このプレーは、最高速のスピードとスピードがぶつかり合うため、フットボールのプレーのなかでももっともエキサイティングなプレーのひとつです。通常、若い、スピード豊かなランナーがリターナーを務めます。このとき、敵陣のエンドゾーンまでボールを戻すことができれば、即タッチダウン(キックオフリターンタッチダウン)となります。野球に例えるなら、代打ホームランのような劇的なプレーって感じですね。

そして、ボールが止まったところから、ディフェンス側が新たにオフェンス側となり、攻撃を開始します。そして、4回の攻撃の間に10ヤード進めば、また新たに4回の攻撃をする権利を得られる(ファーストダウン獲得)わけです。

このように、フットボールというスポーツは、野球のように、オフェンスとディフェンスが明確に分かれていて、攻撃権という概念があるわけです。これがフットボールの大きな特徴のひとつです。そして、この1回の攻撃のことをダウンと言い、1回目の攻撃をファーストダウン、2回目をセカンドダウン、3回目をサードダウン、4回目をフォースダウンと呼びます。

ただし、4回の攻撃権と言っても、3回攻撃した時点で10ヤード進めない場合は、通常4回目の攻撃をするよりも、次の相手の攻撃を自分たちのエンドゾーンからより遠ざけて、より不利な位置から開始させるため、攻撃権を放棄してボールを遠くに蹴る(パントキック)のが普通です。この場合、そのボールをディフェンスがキャッチし陣地を戻した(パントリターン)ところから、次の攻撃を始めることになります。

しかし、たとえば、サードダウンまでに9ヤード進んでいるというような場合、フォースダウンであと1ヤード進めるということに賭けて、攻撃をする場合もあります(フォースダウンギャンブル)。試合後半になって僅差で負けているというようなときは、勝ちにいくためにギャンブルをするのが当り前というような場合もあるわけです。
4回以内の攻撃で10ヤード以上進めばファーストダウンが得られますから、それを繰り返し、めでたく敵陣のエンドゾーンまでボールを運べば、タッチダウンとなりです。また、敵陣深くまで攻め込んだが、惜しくもタッチダウンまで届かないといかないという場合、ボールを蹴って相手のゴールポストの間を通せば、フィールドゴールとなり得点になります。いずれも場合も、得点を挙げたほうが、次にキックオフを行ない、新たに相手チームの攻撃が始まるのです。

おおまかに言ってフットボールというゲームはこのように進んで行くのです。

得点方法

タッチダウン――6点
ポイントアフタータッチダウン(トライフォーポイント)――1点、2点
フィールドゴール――3点
セイフティー――2点

フットボールの得点方法には、上の4つがあります。タッチダウンは敵陣のエンドゾーン内まで到達すれば(ランでもパスでもかまいません)、6点が得られます。また、ゴールポストの間にボールを蹴り込めば、フィールドゴール成功で3点が入ります。さらにタッチダウンの後には、ポイント・アフター・タッチダウン(トライ・フォー・ポイント)というボーナスプレーができます。これは、敵陣ゴールライン前2ヤードから1回だけ攻撃をすることができ、ゴールポストにボールを蹴り込めば1点、ランやパスプレーでエンドゾーンにボールを持ち込めば2点が与えられます。この2点を取りにいくプレーのことを2ポイントコンバージョンと言います。

それから、ディフェンスチームが、攻撃中のオフェンス選手(ボールキャリア)を敵陣のエンドゾーン内で倒した場合、セイフティーとなって2点がディフェンスチームに入ります。さらに、この場合、2点を挙げたディフェンスチームが次のキックオフでもリターン側になるので、通常2点を取った後、続けて攻撃ができるような感じになるわけです。また、通常キックオフは自陣30ヤードの地点からキックしますが、セイフティーの後は20ヤード地点からキックします。

ディフェンスとオフェンスの各ポジション

オフェンス

オフェンスラインメン：一番最初に地面に手をついてボールを持っている選手がセンター(C)です。その両側がガード(G)、そのまた両側がタックル(T)、そのさらに両側の選手がエンド(E)です。ただし、エンドはタックルから大きく離れて位置する場合もあります。離れている場合はスプリットエンド(SE)、タックルのすぐ近くに位置する場合は、タイトエンド(TE)と言います。このオフェンスラインメンの中で、センター、ガード、タックルの選手は、ボールを持って走ったり、パスを受け取ることはできません。狭義では、センター、ガード、タックルの選手をオフェンスラインメンと呼ぶこともあります。オフェンスライメンは、パスプロテクションでQBを守ったり、RBの進路を開けるためブロックをしたりと、仕事はちょっと地味ですが、オフェンスの成否を握っている重要なポジションです。

クォーターバック：センターのすぐ後、あるいは数ヤード後に位置し、センターがボールをスナップして最初にボールを受け取る選手が、クォーターバック(QB)です。クォーターバックは攻撃の中心であり、ロングパスを投げたり、ランニングバックにボールをピッチしたりする以外にも、次の作戦を考え、ハドルでそれをチーム全員に伝達したり、スクリメージにセットしてからも敵の体型を見て、臨機応変にプレーコールを変えたりする能力が必要とされます。攻撃の中心、司令塔という役割を担っているため、体力的に優れたアスリートでありながら、沈着冷静で、頭の切れるクールなタフガイでなければなりません。

ワイドレシーバー：本来はバックスの選手ですが、パスを受け取りやすいようにディフェンスが目と鼻の先まで前方に出て、オフェンスラインから左右に大きく離れて位置する選手がワイドレシーバー(WR)です。脚が速く、身のこなしの軽い、パスキャッチに優れた選手が位置しています。100メートルを10秒そこそこで走るスピードで敵陣の奥深くまで、あるいはエンドゾーンまで走り込み、ダイビングしながらパスキャッチする姿は、間違いなく現代フットボールの華と言えるでしょう。

ランニングバック：クォーターバックの後ろ、あるいは斜め後方に位置し、ラン攻撃の中心になる選手がランニングバック(RB)です。クォーターバックからボールを受け取るやいなや、ディフェンスラインの隙間を走り抜けていく彼らは、まさに走りのプロフェッショナルです。密集地を突くため、タフで人に強いこと、2、3歩目でトップスピードに達する加速力、そしてハイスピードのまま方向転換をするボディーバランス、わずかのデフェンスの穴を瞬時に見つける視野の広さなどの能力が問われるポジションです。最近では、さらにパスレシーブ能力も必要になってきています。位置するポジションにより、ハーフバック(HB)、フルバック(FB)、テイルバック(TB)などの呼び名があります。

ディフェンス

ディフェンスラインメン：フォーメーションによって呼び名が異なるが、一般的な3-4ディフェンスを例に取ると、オフェンスのセンターとボールをはさんで向い合っているのが、ノーズタックル(NT)、その両側がデイフェンスエンド(DE)。ダウンラインメンが5人のフォーメーションでは、センターの正面がノーズガード(NG)、その両側がディフェンスガード(DG)、その両側がディフェンスエンド(DE)になります。果敢にオフェンスラインをはじき飛ばし、QBやRBに襲いかかるその姿は、ディフェンスという名前に反して、もっとも攻撃的と言われるポジションでもあります。

ラインバッカー:3-4ディフェンスでは、ラインメンのやや後ろに位置している4人で、内側の2人をインサイドラインバッカー(ILB)、外側の2人をアウトサイドラインバッカー(OLB)と呼びます。ランとパスの両方に対して柔軟に守れなくてはならず、攻撃の選手に対するタックル数がもっとも多いのがこのポジションです。数多くのタックルをこなすためタフでなければならず、パスにも対応するためスピードも要求される、ディフェンス選手のなかで最もマルチな才能が必要とされる戦術にも長けた選手が、このポジションを受け持ちます。

ディフェンシブバック:3-4ディフェンスでは、デイフェンス側のバックスは4人います。このうち両サイドに離れて、WRへのパスをマンツーマンでカバーするのがコーナーバック(CB)です。快速のWRをマークするため、全ポジションのなかでもっともスピードの要求されるポジションです。コーナーバックの内側のオフェンスから見てもっとも奥に位置する選手がセイフティー(S)で、オフェンスの人数の多い側にいる選手をストロングセイフティー(SS)、逆にオフェンスの選手が少ないほうの位置にいる選手をフリーセイフティー(FS)と呼びます。セイフティーももちろん、ロングパスに対応するためスピードが必要とされます。また、その名が示す通りディフェンスの最後の砦ですから、確実なタックル力と、フェイク等に引っかからない冷静な判断力も必要される、重要なポジションです。

攻撃

攻撃には大きくわけてランとパスがあります。一般的に、ランは短い距離を確実に稼ぐ戦法で、パスは長い距離を一気に獲得する戦法です。1回に3~4ヤード稼げるランナーが入れば、3回の攻撃で確実に10ヤード進めそうだが、なかなかそううまくいくものでもありません。けっきょく、パスとランのコンビネーションによってディフェンスの読みを外していくことが必要になのです。

ランプレー

ラン攻撃は、手堅い攻撃方法であり、また時計を止めずに時間を進めるという場合にも有効です(リードしていて残り時間が少ないときなど)。基本的にはほとんどのランプレーは、RBがボールキャリアとなることがほとんどです。QBが自ら走るQBスニークや、リバースなどWRが走ることもあります。プレーブックには、44TRAPとか26SWEEPなどのプレーが載っていますが、一般にこの頭の数字は、「どの選手がどのホール(穴)を走るプレーか」ということを表しています。つまり、左のHB(20番)が右タックルとエンドの間のホール(6番)を走るプレー(オフタックルのラン)だったら、26という数字で示すことが出来るわけです。また、TRAP、SWEEPなどは、どのような走りかたをするかということを示しています。

DAVE(ダイブ)：RBが目の前のホールへ直線的に突っ込むプレーです。
DRAW(ドロー)：QBがパスを投げるタイミングでドロップバックし、RBにボールを持たせて走らせるプレーです。
COUNTER(カウンター)：RBが一瞬逆方向に足を踏み出してから走るプレーです。
SWEEP(スイープ)：Iフォーメーションから繰り出されるもっとも一般的なプレーで、RBがオープンエリアを走るプレーです。
TRAP：ラインメンがディフェンスラインを中に入れるようにして横からブロックを当ててホールを作るランプレーです。
PITCH：QBがボールを下からパス(ピッチ)し、RBをオープンに走らせるプレーです。

パスプレー

一般的にはQBが前方にパスを投げることで、現代フットボールの華麗さを象徴するプレーと言えます。成功すれば一挙にロングゲインが得られますが、守備側の選手にボールを取られる(インターセンプト)と、その瞬間に攻守が交替してしまうという危険もはらんでいます。パスの種類はそれこそ、ものすごい数の種類がありますが、基本的にはレシーバーのコースの取り方で分類できます。このパスコースは通常、あらかじめデザインされており、10ヤード進んだところでサイドライン方向に直角に曲がるとか、15ヤード進んだところで振り返って戻るとか決められています。

守備

オフェンスに様々なフォーメーションがあるように、ディフェンスにもいろいろなフォーメーションがあります。基本的なフォーメーションは、3-4や4-3と言われるもので、ディフェンスラインメンとラインバッカーを合わせて7人で守り、ディフェンシブバックは4人というものです。しかし、サードダウンロングや、ゲーム終了間際のロングパス警戒という状況下では、さらにパス要員をひとり増やしバックスが5人のニッケルや、さらにもう一人増やしたダイムなどもあります。また、ディフェンスの動きかたには、大きく分けてオフェンスの動きを見てから動くリーディングディフェンスと、あらかじめ決められた動きをするスタンティングディフェンスの2つがあります。

リーディングディフェンス

オフェンスの動きに反応して守備側の選手が動くという守備方法です。ラインメンやラインバッカーはオフェンスラインを割って突っ込むのではなく、スクリメージライン付近に留まるので、大きな穴が空くことはあまりありません。少々ゲインされても大きなゲインを与えないという守備です。

スタンティングディフェンス

ボールスナップと同時に、ディフェンスラインとラインバッカーがあらかじめ決められた動きをする守備方法。ブリッツなど、数人の選手がオフェンスラインを割って入りスクリメージを超えて、QBやRBに襲いかかります。オフェンスをノーゲインに押さえたり、ロスさせたりするための守備ですが、守備に穴が空く可能性もあり、ロングゲインを奪われる危険もあります。

スペシャルチーム

キックが行なわれる状況で登場する選手たちのことです。キックオフ、キックオフリターン、フィールドゴール、パントなどのときに登場します。あまり、目立ちませんが、試合の節目節目の鍵を握っており、接戦のときには、このキッキングチームの差が勝敗を分けるとも言われます。

フットボール用語解説

エキストラポイント：ポイント・アフター・タッチダウンのこと。タッチダウンのあとにキックによる得点で、1点が入る。
NFL：ナショナル・フットボール・リーグのこと。AFC(アメリカン・フットボール・カンファレンス)とNFC(ナショナル・フットボール・カンファレンス)に分かれており、各カンファレンスは、3つの地区(ディヴィジョン)に分かれている。
オーディブル：スクリメージラインにセットしてから、相手チームの陣型を見て作戦を変えること。
オプションプレー：ボールを受けたQBがサイドラインに向かって走り、ディフェンスの状態によって、そのまま自分で走るか、RBにピッチするかを判断するというプレー。カレッジではよく見られるランニングプレーのひとつ。
オンサイドキック：キックオフのとき、故意に小さく短く蹴り、

10ヤード以上飛んだところでオフェンス側の選手がボールを押さえて、再び攻撃を続けようとするキック。負けていて、しかも残り時間があまりないというような状況でしばしば行なわれる。

オープンフィールド：オフェンスラインのエンドの外側の広く空いている地域。ここを走るプレーは、オープンのランと言う。

カットバック：通常RBがブロッカーの後ろを走ると見せて、逆方向に進路を変えること。

クロスバー：ゴールポストの地面と水平の部分の棒のこと。

ゲイン：プレー後、ボールの位置が前進すること。

シングルセットバック：QBの後ろにRBを一人だけ配置したフォーメーションのこと。

スーパーボウル：AFCチャンピオンとNFCチャンピオンがNFLの座をかけて戦う、NFLの王座決定戦。毎年1月ごろに行なわれるがアメリカ中が大騒ぎになる。

スイープ：RBが、もうひとりのRBをリードブロッカーにして、オープンを走るプレー。ガードもリードブロッカーとして出るのが通例。

スクリーンパス：オフェンスラインメンがブロックを甘くして、デフェンスのラインメンたちをQBに引き付けてから、横にいるRBにパスを投げるプレー。RBの前にラインメンを移動させて、ブロッカーとして使い、キャッチしてからのRBの走りでゲインを狙うパスプレーである。

スクリメージライン：セットしたとき、センターが持ったボールの手前の端にゴールラインと平行に線を引いたと仮定したライン。オフェンスラインメンはこの線に沿ってセットしなくてはならない。

スクランブル：パスプレーのとき、QBがレシーバーを見つけられずに自分でボールを持って走ること。

スプリントアウト：スナップを受けたQBが、勢いよく斜め後方に走ること。

ダイブ：通常2～3ヤードのゲインを狙ってFBが直線的にホールに飛び込むパワープレー。ゴール前の攻防で、しばしばジャンプしてラインメンの上を飛び越えるプレーが見られるが、あれもダイブプレーの一種。

ダウンマーカー：ゲーム中、どこまで進めば10ヤードかをわかりやすくするため、サイドライン沿いにいるチェーンクルーが持っている、鎖のついた目立つ棒。

タッチバック：キックオフなどで、ボールがエンドゾーン内に入った場合、リターンしなくてもよく、その場合20ヤードラインから次の攻撃の始めるというルール。

タッチダウン：敵陣のエンドゾーン内までボールを進めること。得点は6点で、このあとポイント・アフター・タッチダウンによって、1点あるいは2点を挙げることもできる。エンドゾーン内の空間(空中)にボールの先が少しでも入ればタッチダウンと認められる。

2ポイントコンバージョン：タッチダウンの後のポイント・アウター・タッチダウン(PAT)でキックをせずに、ランかパスでエンドゾーン内にボールを持ち込み、2点を取りにいくプレー。

トライ・フォー・ポイント：ポイント・アフター・タッチダウンのこと。

ドロー：QBがパスを投げるタイミングでドロップバックしながら、QB自身、あるいは、RBがボールを持って走ること。

ニュートラルゾーン：ボールをはさんで向き合うオフェンスとディフェンスの間の中立地帯。ボールがスナップされる前に、この地域に入ることはできない。ただし、オフェンスのセンターだけは別である。

パスラッシュ：オフェンスが次にパスをしてくると読み、QBにめがけてラッシュすること。

ハドル：作戦会議。次の作戦(プレー)が何かを伝達するため、QBを中心に選手が集まること。

ハンドオフ：ランプレーで、QBがRBにボールを手渡しすること。

ファンブル：ボールキャリアがタックルなどを受けたりして、ボールを落としてしまうこと。ファンブルしたボールは、フリーボールなので拾った方が次の攻撃権を得られる。

フェイク：QBがRBにボール渡すふりをしたり、パスを投げるふりをしたりすること。フェイクプレー。

フェイスマスク：ヘルメットの顔面の部分に付ける防具のこと。ポジションによって形も違っている。タックルなどでここをつかむと反則になる。

ブラスト：ボールキャリアがリードブロッカーを付けて、インサイドを走るプレー。

フリーフリッカー：QBがRBにボールを渡してランとみせてディフェンスを引き付けてから、RBがQBにボールを戻し、ロングパスを投げるプレー。
リバース：RBやQBがオープンに走ると見せて逆方向から来たWRにボールを渡し、ロングゲインを狙う、ビッグプレー。
ロールアウト：スナップを受けたQBが大きく孤を描くように走り、パスレシーバーを捜すこと。
ワイルドカード：地区優勝チーム以外のチームが勝率でプレーオフに出場すること。

攻略のヒント

フォーメーション

まずは最初にどれかひとつのフォーメーションをじっくりプレーし、そのなかでどのプレーがどういうときに有効かを判断していこう。
パスプレーの場合、もっともQBサックを受けにくいフォーメーションは、QBが始めから後ろに下がったところにいるショットガンだ。まずは、ショットガンでパスの練習をしてみよう。

プレーブックの選び方

最初は、どのプレーが有効かわからないので、いろんなプレーを試してみよう。
ショートパスで、確実に10ヤード前後進めそうなプレーを捜して、それをいくつか覚えていくといいだろう。余裕ができてきたら、ランプレーやロングパスなど、攻めのバリエーションを増やしていこう。また、チームによって各ポジションの能力が異なるので、自分の使っているチームがどんな攻めに向いているのか考えてみよう。

ランプレーはTPOで!!

ランプレーはなかなかロングゲインが出にくいので、ゲームの中ではどうしてもパスプレー中心になりがち。だから、ランプレーはTPOを選んで使いたい。
絶対パスだってシチュエーションのときや、ゴール前1ヤードなんて場合はもちろんいいけれど、時間を潰せば勝ちってときにも使えます。ま、たまにはパス投げないと苦しいだろうけど。

ランの走り方

最初はなかなかランの感じがつかめないかもしれない。そんなときはキックオフリターンで鍛えよう。ある程度はじっくり走れるし、各ボタンのアクションを確かめて、ちゃんと使い分けられるようになろう。それから、余裕ができたら、方向ボタンを巧に使ってディフェンスが振られるかとか、調べてみよう。

パスプレー(1)

投げるとき、ボタンを押すタイミング(長さ)で球道が変わることに注意。なんでいつもディフェンスに叩かれるんだ!!　なんて人は山なりパスも試してみよう。ちょんと押すとフワッとした山なりのパスが投げられる。サックされそうなんてときにも、使える。逆に、押し放しだと直線的な速いパスになる。間に敵がいないときは、これでビシビシ投げろ!!

パスプレー(2)

WRがディフェンスの手前に戻ってくるカールパス、フックパスってのは、実際のプレーと同じでロングゲインはないが、確実に通りやすい。それから、RBへのスクリーンパスってのも、なかなかカバーがつきにくいので通りやすいパスだ。ただし、ディフェンスの反応が遅ければロスする可能性もあるけどね。わりと危険なのが、サイドラインパス。確実に成功させてなんて思っても、意外に滞空時間があるので、読まれていたらかなりヤバイ。ディフェンスに手前に入られてインターセプト!!　なんてこともあるぞ。

ロールアウトせよ!!

ロングパスを投げるとき、たまには思い切って大きくUの字を描くように、QBをロールアウトさせてみよう。このとき、もちろん、Aボタンを押してレシーバーを捜すのも忘れないように。場合によっては、スペースが大きく空いて、QBが走ってロングゲインを得られるときもあるぞ。

Cボタンは重要!!

ランニングプレーのポイントは、Cボタンのダッシュ。ディフェンスに近づかれたら、Cボタンを押して振り切ろう。また、スイープやピッチなどのランプレーでは、RBがボールを受け取るなりCボタンを押して、速攻でオープンエリアに出てゲインを狙うって手もある。要は、Cボタンはタイミングが命ってこと。

ちょっとマン・イン・モーション

忘れちゃいけないのが、スクリメージにセットしているとき、方向ボタンの左右でマン・イン・モーションができること。相手の陣型を見て、動かせる選手を最適の位置に持ってこよう。また、マン・イン・モーションができることによって、同じプレーでも、若干バリエーションを付け加えることができるわけだ。いろいろなモーションの仕方を試してみよう。

オーディブルもバッチリ!!

セットしてみたら、こりゃ完全に読まれたかな、ってときがあるよね。インサイドのランプレーを選んだら、ディフェンスがガチガチに6-2デイフェンスを敷いてた、なんて。そんなときは迷わずオーディブル。短めのパス、長いパス、ランの3つをセットしておけば、どんなときでもなんとかなる!!……かも。

ノーハドルも使ってみよう!!

対戦プレーでは、心理戦も大きなポイント。オーディブルを使ったり、ノーハドルを使ったりして、相手を混乱させよう。とくに、ノーハドルオフェンスは、ディフェンスにフォーメーションを選ぶ隙を与えないので、有効だぞ。でも、あんまりやりすぎるとオーディブルのプレーが全部ばれちゃうかも。

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

●電源OFFをまず確認

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

●薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

●ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。